

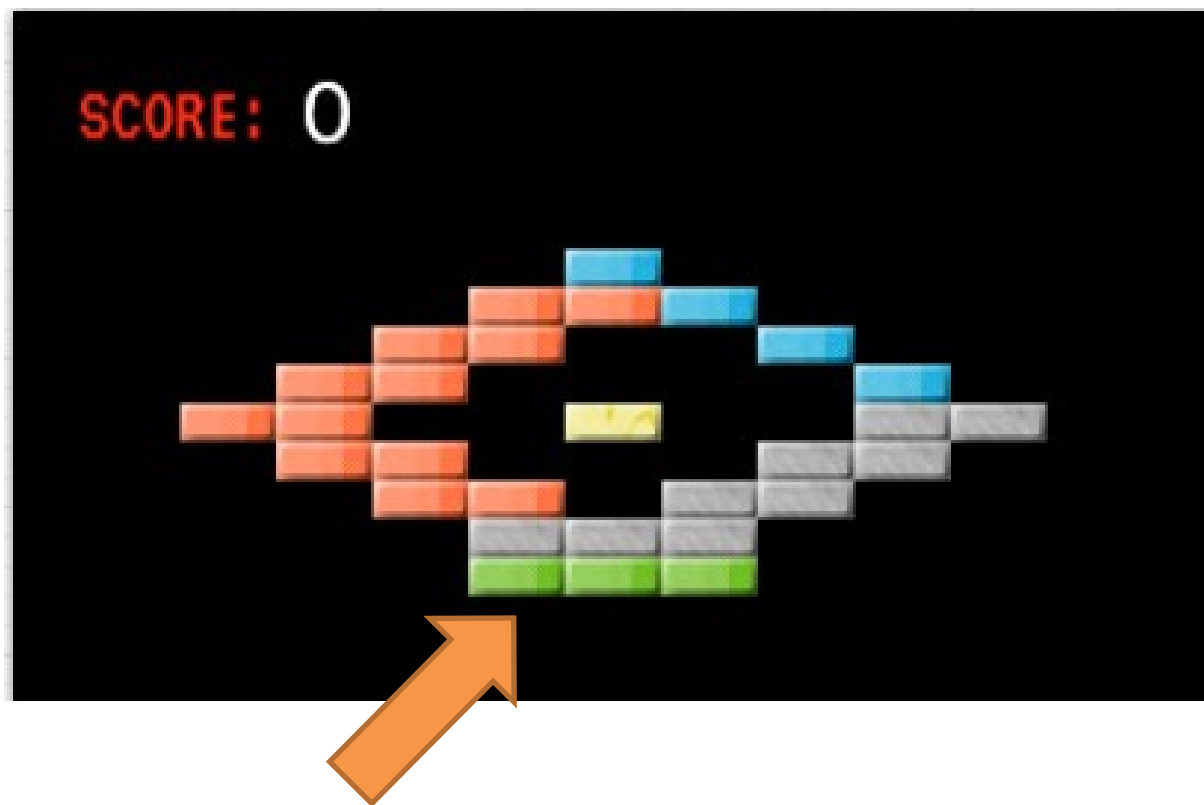
## ブロック崩しのカスタマイズ例

### ⑦ブロックの色を増やす

---

## ■ 緑色のブロックを追加する

- プロジェクトに最初から含まれている画像ファイル `img/block_green.png` を使用する



## ■ 修正箇所

- ブロックの配置を決めるblockMapに、greenを追加する

```
42 // Create blocks map
43 setMap: function () {
44     var blockMap = [
45         [null, null, null, null, null, 'blue', null, null, null, null],
46         [null, null, null, null, 'red', 'red', 'blue', null, null, null],
47         [null, null, null, 'red', 'red', null, null, 'blue', null, null],
48         [null, null, 'red', 'red', null, null, null, null, 'blue', null],
49         [null, 'red', 'red', null, null, 'gold', null, null, 'silver', 'silver'],
50         [null, null, 'red', 'red', null, null, null, 'silver', 'silver', null],
51         [null, null, null, 'red', 'red', null, 'silver', 'silver', null, null],
52         [null, null, null, null, 'silver', 'silver', 'silver', null, null, null],
53         [null, null, null, null, 'green', 'green', 'green', null, null, null]
54     ];
```

- 関数addBlockのswitch文に、greenの場合を追加する

```
72     addBlock: function (x, y, color) {
73         switch (color) {
74             case "green":
75             case "red":
76             case "blue":
77                 var point = SETTINGS_POINT;
78                 break;
79             case "silver":
```

case "green":

## ■ 補足事項・学習のヒント：switch文のdefault

- 調べた変数の値が、caseに無い値だったら、default:が実行される

```
* @param {String} color red,blue,silver,gold
* @return {Object} block
**/
addBlock: function (x, y, color) {
  switch (color) {
    case "red":
    case "blue":
      var point = SETTINGS_POINT;
      break;
    case "silver":
      var point = SETTINGS_POINT_SILVER;
      break;
    case "gold":
      var point = SETTINGS_POINT_GOLD;
      break;
    default:
      var point = SETTINGS_POINT;
      color = "red";
      break;
  }
}
```

